POWERED MIXER

POWERPOD 1860

USER'S MANUAL

日本語版

株式会社サウンドハウス
Professional Sound Equipment
Specialist
〒286-0044 千葉県成田市不動ケ岡 1958
TEL:0476-22-9333 FAX:0476-22-9334

はじめに

この度は PHONIC 社製のミキシング・コンソールをお買い上げ頂き、誠に有り難うございます。商品の性能をフルに発揮させ末永くお使い頂く為に、ご使用になる前にこの取扱い説明書を必ずお読み下さい。尚、お読みになった後は保証書と一緒に大切に保管して下さい。

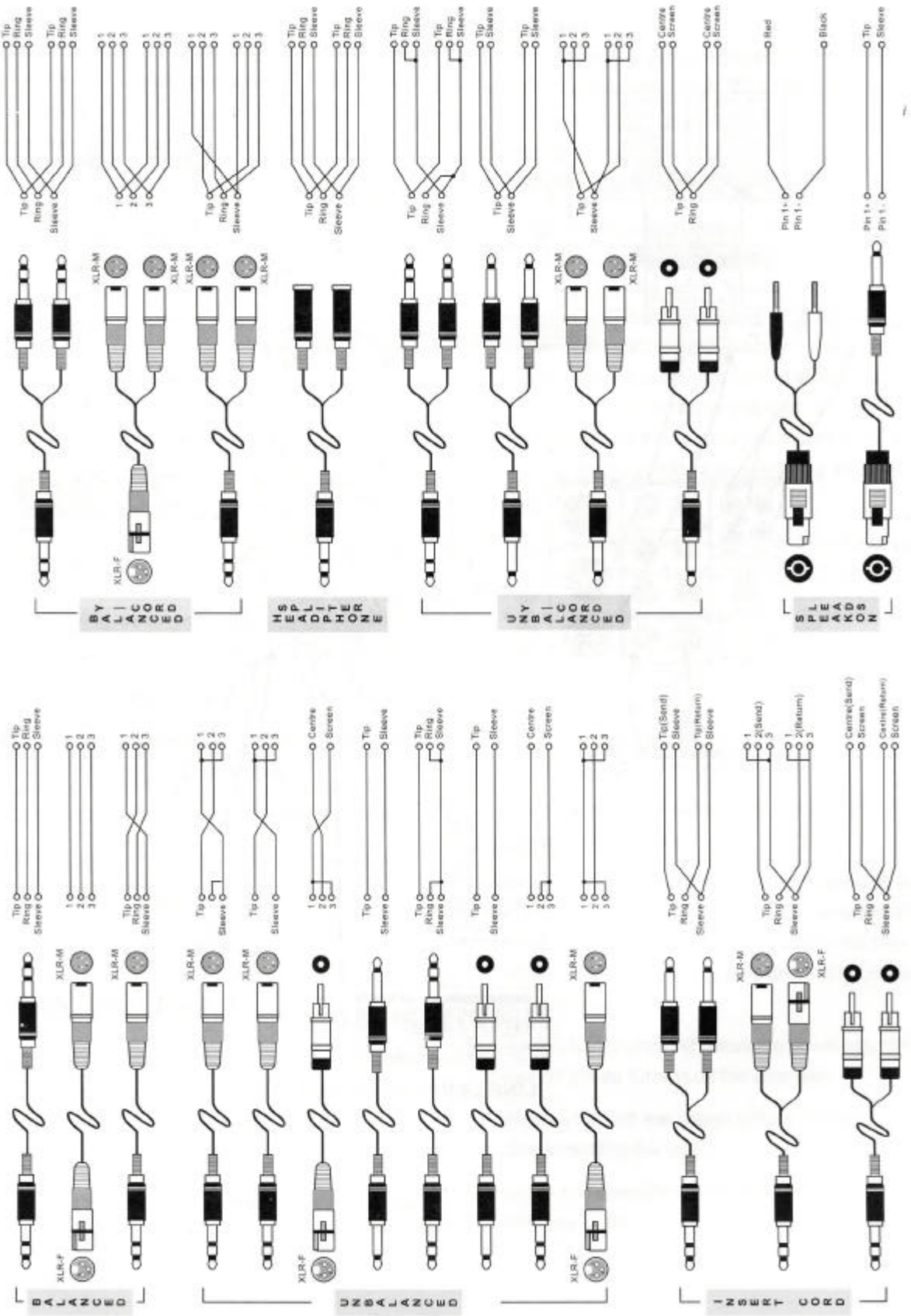
基本機能

- 8 CH モノラルマイク/ライン入力及びインサート端子
- 2 ステレオ入力はモノラル・チャンネルと同等の機能を装備
- 2 つのロータリー・フェーダー付ステレオ入力（モニターセンド付）
- テープ入力を装備し CD プレーヤーまたはサブ・ミキサーに接続可能
- 内蔵パワーアンプを装備、最大出力 300W+300W（４Ω）、メインステレオ、モノラル+モニター、モノラル・ブリッジ（8Ωで 600W）の 3 つのモードから選択可能
- 2 つのリミッター回路内蔵
- 7 バンド・グラフィック EQ 装備
- 各チャンネルに 48V ファンタム電源スイッチ
- 255 種類のリバーブ系デジタル・エフェクト内蔵

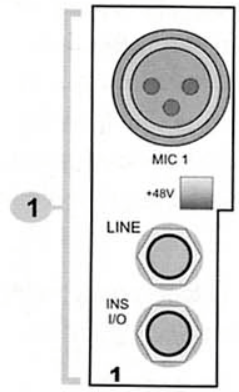
ご使用の前に

1. この取扱い説明書にしたがって操作して下さい。
2. 電源を入れる前にフェーダーが全部下がっていることを確認して下さい。
3. アンプに電源を入れる前にミキサーに電源を入れて下さい。また電源を切る際にはアンプの電源をまず切ってからミキサーの電源を切るようにして下さい。シーケンサー付の電源モジュールを使用することにより、順番に電源のオン/オフができます。
4. パワーアンプ入力端子が外部ソースに接続しているとき、外部ソースの音量を消してから Powerpod1860 の電源を入れて下さい。
5. 換気を必要とする為リアパネルやサイドパネルは物でふさがないで下さい。換気不足のため故障した場合、保証は無効になります。
6. ミキサーに配線する際は電源を切った状態で行なってください。
7. 水には大変弱いので、雨などがかからないよう充分ご注意下さい。
8. 内部には精密な電子部品が多数実装されています。移動及び輸送時には大きな衝撃が加わらないようにして下さい。
9. 本機の設置場所は直射日光の当たる場所やストーブの直前など、高温になりやすい場所を避け、なるべく通気性の良い場所で御使用下さい。
10. 定格電圧 AC100V50/60Hz で御使用下さい。
11. 電源コードは機材への挟みこみ等、無理な力が加わらない様御注意下さい。
12. 信号の入出力端子に、許容範囲を越える異常電圧が加わらない様にして下さい。
13. 故障や感電事故を防止すると共に、性能を維持する為にも、ケースを開けて内部に触れたりしないでください。修理が必要な時には、販売店、もしくは輸入代理店までお問い合わせ下さい。

TYPICAL CONNECTING LEADS



チャンネル・ストリップ

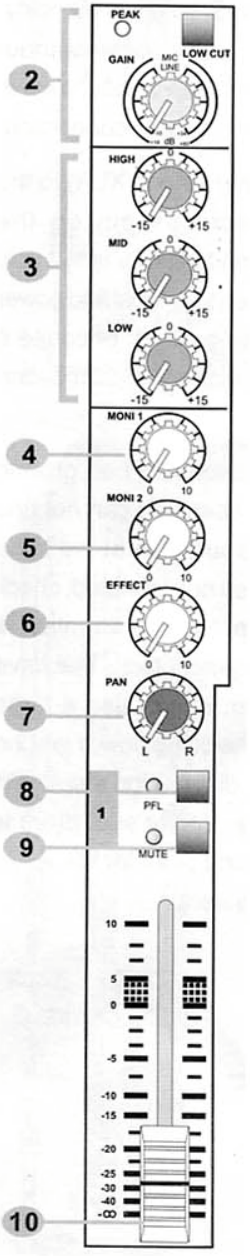


1．入力端子（チャンネル1～8）

マイクの接続には XLR３ピン端子を使います。より良い音質を得る為に、プロ用の低インピーダンス・マイクや適切なケーブルを使用して下さい。

48V ファンタム電源

コンデンサーマイクを使う際には+48V ファンタム電源が必要です。+48V ファンタム電源のスイッチは各チャンネルに設置されており簡単に設定することができます。ファンタム電源をオン・オフに切替える際、グループフェーダーを含め、全てのフェーダーが下がっていることを確認して下さい。これによりステージ・モニタースピーカーやメイン・スピーカーから過度のノイズが出力されることを防ぐことができます。+48V の電源がオンになっている状態でファンタム電源を使用するマイクを差し込まないで下さい。



ライン入力

ライン入力はフォン端子です。ここに接続する場合は MIC/LINE ボタンを押して MIC から LINE に入力ゲインを変更してください。ノイズを最低限に押さえる為に、ライン入力を使用するときにはマイク入力の接続は避けて下さい

インサート I/O

アンバランスのインサートは、入力チャンネル信号系統のブレーク・ポイントになります。ここから一度信号をミキサーから出力しコンプレッサーなどの外部機器を通して、ミキサーに戻すことが可能です。インサーション・ケーブルを使って接続して下さい。

2．ローカット（1～4CH のみ）/ピーク/ゲイン

スイッチを押すことにより 18dB/オクターブの 75KHz ローカット・フィルターが信号経路に挿入されます。このローカット・フィルターはマイクからのポップ音やステージの床鳴りの音を減らし、ライブのボーカルに効果的です。また、低周波帯のハムノイズを遮る為にも使用されます。

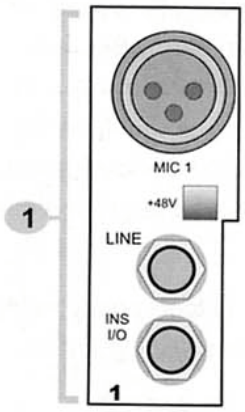
ピーク LED インジケーター

この LED は、使用しているチャンネルのレベルが過度に高くなると点灯します。つまりオーバーロードの可能性を警告します。入力レベルがピーク時に時折 LED が点灯するように感度を設定してください。この設定によりより良いノイズ比率とダイナミックレンジが得られます。

ゲイン

このつまみは、チャンネル信号レベルの調整をします。ゲイン値が高すぎると信号はオーバーロードした信号として歪みます。ゲイン値が低すぎると残留ノイズのレベルが目立ち始め、ミキサー出力が不充分になります。正しいゲイン設定によりミキサーを適切なレベルで操作する事が出来ます。ピーク LED インジケーターが点灯しない範囲内で最大レベルにゲインを調節して下さい。

3.HIGH/MID/LOW



HIGH

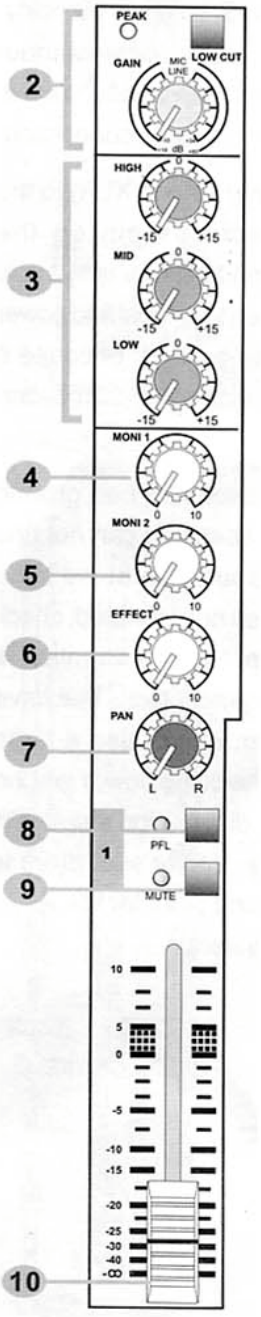
各入力チャンネルには、(13~16CH を除く)3 バンド EQ が装備されています。HIGH を右に回すと、高い周波帯がブーストされ、シンバルやボーカルなどがシャキっとした音になります。左に回すと高周波帯がカットされ、S 音（シビランス）またはヒスが減ります。このつまみによりシェルビング・タイプで 12kHz において 15dB までブーストまたはカットします。

MID

このつまみで EQ セクションのミッドレンジを操作します。MID を右に回すと、ミッド周波帯がブーストされます。左に回すとミッド周波帯がカットされ、鼻にかかったようなボーカルのレベルを減少します。このコントロールは 2.5kHz において 15dB までブーストまたはカットします。

LOW

このシェルビング・タイプの低域 EQ コントローラーで 80kHz において 15dB までブーストまたはカットします。コントローラーを右に回す事によりボーカルに暖かみを加え、ギター・ドラム・シンセサイザーによりパンチを効かせます。左に回すとステージの騒音やハムノイズが減り、ぼやけた音も改善されます。



これらの EQ はルーム・アコースティックスやフィードバック調節、そしてライブでの PA をその環境に適したレベルに調節する役目を持っています。しかし、質の悪いラウドスピーカーを使うといくら EQ を調節しても周波数のレスポンス・カーブは修正できません。EQ を調整する際は、必ず“0”の位置から始め、一つの周波帯の極端なカットやブーストは避けてください。極端な調整をしてしまうとシステム全体のダイナミック・レンジを制限してしまい、フィードバックが発生する確率を上げてしまいます。

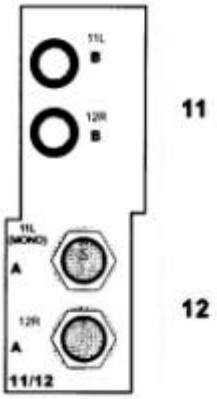
さらに素晴らしい音質を得るために、ダイナミック・プロセシングが必要です。チャンネル・インサートにコンプレッサー／リミッターかゲートを追加させる事が出来ます。

4.MONI 1

このロータリー・フェーダーはチャンネル信号をモニター・バス 1 に送信します。この信号はプリフェーダーであるためメイン・ミックスとは別にミックスする事が出来ます。

5.MONI 2

このロータリー・フェーダーはチャンネル信号をモニター・バス 1 に送信します。この信号はプリフェーダーであるためメイン・ミックスとは別にミックスする事が出来ます。

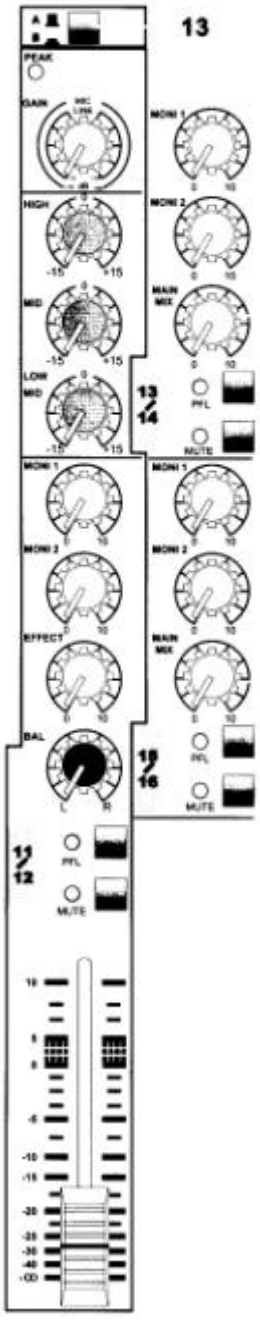


6.EFFECT

このロータリー・フェーダーで内蔵デジタル・エフェクトとメイン・エフェクト・ミックス出力へのチャンネル信号を調節します。この信号はポスト・フェーダーです。プロセス済み信号（ウェット）とダイレクト信号（ドライ）を同時に調節します。

7.PAN/BAL

このコントローラーで左右のミックス・バスへのチャンネル信号レベルの設定をし、ステレオ・イメージ上の音源をスムーズにロケートします。チャンネル 9-12 ではこのつまみを使ってステレオ・ソースのバランスを調節します。



8.PFL

PFL（プリ・フェーダー・リスニング）スイッチを押しますとプリ・フェーダー信号がコントロール・ルーム/ヘッドフォン出力へ送信され、選択されたオーディオ・ソースが PFL に変更されます。PFL を使用することでメイン・ミックスを変更せずに各チャンネルをモニターし、そのチャンネルを個別に再調節する際にとても便利です。

9.MUTE

チャンネルのポスト・フェーダー信号のミュートはこのボタンを押して行います。ミュート中はミュート LED が点灯します。

10.CHANNEL FADER

60mm リニアー・チャンネルフェーダーによりミックス内の各チャンネルの出力レベルが一目で確認出来ます。

チャンネル・ストリップ　9〜16

4 つのステレオ入力チャンネルはライン・レベル受信専用に設定されています。チャンネル 9/10 と 11/12 はキーボードやドラム・マシン、シンセサイザーなどのステレオ・ソース（音源）専用のチャンネルとして十分な機能を搭載しています。チャンネル 13/14 と 15/16 は民生機や DAT プレーヤー等の EQ やエフェクトを必要としない機材専用に設計されています。

11.LINE IN B, L/R

CD、カセット、DAT、LD、DVD、MD 等の機材を RCA ピン端子で接続します。チャンネル 9/10 と 11/12 の B 入力チャンネルです。

12.LINE IN A, L/R

フォン端子を使用するキーボードや MIDI 楽器用の入力端子です。チャンネル 9/10 と 11/12 の A 入力チャンネルです。

13.A/B SWITCH

このスイッチで A または B 入力端子を選択します。スイッチが上がった状態で A

入力端子から信号を受信し、スイッチが下がった状態で B 入力端子からの信号を受信します。これにより同時に使用しない機材を一つのチャンネルに接続し、AとBの切替を行う事でチャンネルを有効に使用する事が可能です。

14.MAIN MIX（CH13～16 限定）

ロータリー・フェーダーを調節し、13/14 と 15/16 の信号をメイン・ミックスバスへ送信します。送信された信号はミックス・バス内でもステレオ信号の状態を保ちます。

15.TAPE IN & REC OUT

RCA ピン端子は DAT、MD、CD プレーヤー等の機材に対応するため入力/出力共に-10dBV に設定されています。

16.TAPE IN CONTROL

このロータリー・フェーダーはメイン・ステレオ・ミックスに送信されるレベルを調節します。

17.MAIN MIX 2

このロータリー・フェーダーはメイン・ミックス 1 とは独立してメイン・ステレオ・ミックスの信号を出力端子（19）から送信します。

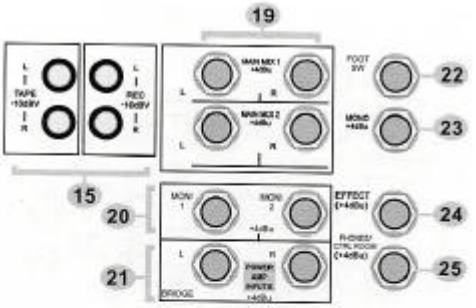
18.PHONES/CTRL ROOM

ヘッドフォンとコントロール・ルームへ出力される信号レベルを調節します。

19.MAIN MIX 1, L&R/MAIN MIX 2, L&R

MAIN MIX1, L&R

この端子でライン・レベル信号（メイン・ミックス・コントロールとグラフィック EQ 後の信号）を POWERPOD 1860 から外部機材（パワーアンプ等）に送信します。



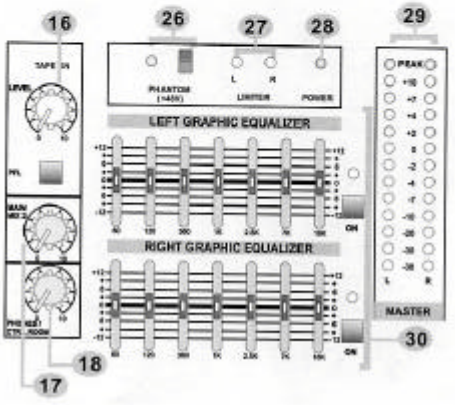
MAIN MIX2, L&R

この端子でライン・レベル信号（メイン・ミックス・コントロールと EQ 後の信号）を POWERPOD 1860 から外部機材（録音機材やパワーアンプ等）に送信します。

20.MONI 1/MONI 2

MONI 1

この端子でライン・レベル信号（モニター・マスター・コントロールとグラフィック EQ 後の信号）を POWERPOD 1860 からステージ・モニター・スピーカー等の外部機材へ送信します。



MONI 2

この端子でライン・レベル信号（モニター・マスター・コントロールとグラフィック EQ 後の信号）を POWERPOD 1860 からステージ・モニター・スピーカー等の外部機材へ送信します。

21.POWER AMP INPUTS, L&R

この 2 つの端子を通して信号を内蔵パワーアンプへ送信します。この機能を使いこなしますと大変便利です。パワーアンプをブリッジする際は L 入力端子に接続し、バックパネルに有る（34）のスイッチを MONO

BRIDGE に設定して下さい。

22. FOOT SW

フォン端子使用のフットスイッチを接続し、デジタル・エフェクトのオン・オフを切り替えます。本体のデジタル・エフェクトがオンの状態でフットスイッチが使用出来ます。

23.MONO

この端子で L+R 信号を送信し、MONO フェーダーでレベルを調整します。ジャーナリスト・レコーディングに使用したり、大きな音響システムにおいて、左右のスピーカーが離れていている場合のステレオミックスを補強するために使用してください。メイン・ミックス・フェーダーと EQ は影響を受けません。

24.EFFECT

マスター・コントロール・フェーダーを通してミックス・バスから信号が出力されます。

25.PHONES/CTRL ROOM

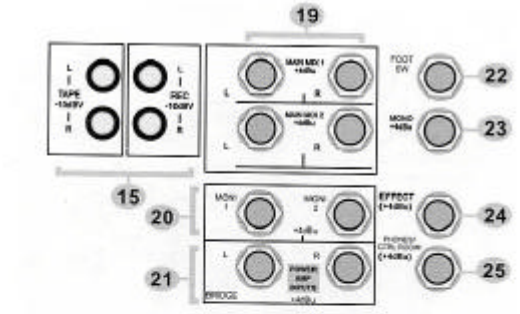
ヘッドフォンやコントロール・ルーム・スピーカーでのモニタリングにはこの端子を使用します。

26.PHANTOM

このスイッチでマスター・ファンタム電源のオン・オフを選択します。電源がオンの時、スイッチ隣の LED が点灯します。

27.LIMITER

ステレオ・パワー・アンプに 2 つのリミッターが組込まれています。信号レベルが高すぎると LED が点灯し、リミッターが起動してオバーロードを防ぎます。オーバーロードした場合には、マスター・レベル・コントロールを下げてください。

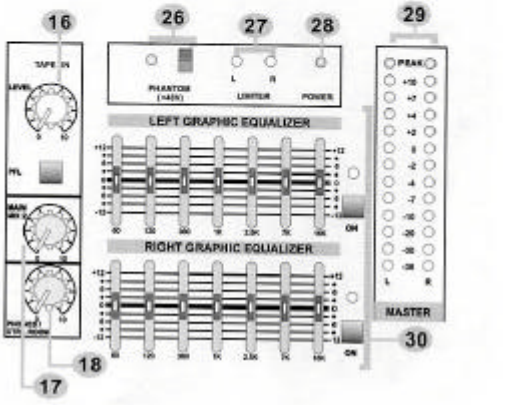


28.POWER

本体の電源の状態を表示します。電源が入ると LED が点灯します。

29.LED LEVEL METERS

13 レベルに区分された LED でマスター・ミックスのレベルをＬとＲに分けて表示します。



30.GRAPHIC EQUALIZER

イコライザー

7 バンドのステレオ・グラフィック EQ で、センター周波数が 60、120、360、1K、2.5K、7K、16KHz となります。12dB のカットかブーストで微調整を行うことができます。内蔵グラフィック EQ は音色を状況に合わせて補正する事が目的であり、フィードバックの防止が目的では有りません。フィードバックの防止が目的の場合は 31 バンド・イコライザー等の専用ＥＱの使用をお勧めします。

EQ ON

各 EQ チャンネルのオン・オフをこのボタン一つで切りかえられます。このスイッチを使用することで EQ が

与えている影響が確認出来ます。

31.DIGITAL EFFECT

255 種類のプログラム・デジタル・エフェクトからパターン・セレクション・ボタンとロータリー・フェーダーを使用して選択します。3 つのロータリー・フェーダーを使用して、メイン・ミックス、モニター1 と 2 のエフェクトレベルを調節します。エフェクトはボタンもしくはフットスイッチを使ってオン・オフの設定を行うことができます。

EFFECT ON

このボタンでエフェクトのオン・オフを行います。

EFFECT MODE UP/DN

このアップダウン・ボタンを使用しデジタル・エフェクトを選択します。7 レベルに区分されたディスプレイ上に選択されたエフェクトが表示されます。ディスプレイ横の表をレファレンスとして使用下さい。

EFFECT PATTERN

1 つのモード内に 16 種類のパターンがあります。この取扱説明書の最後に有る表を参照下さい。

EFFECT MODE DISPLAY AND PEAK

選択されたモードが LED により表示されます。ディスプレイの左側に有る表を参照下さい。エフェクトの入力レベルがクリッピングを起してしまうほど高くなると右下の角に有る赤い LED が点灯します。

MAIN MIX

このつまみでエフェクトのメイン出力レベルを調節します。

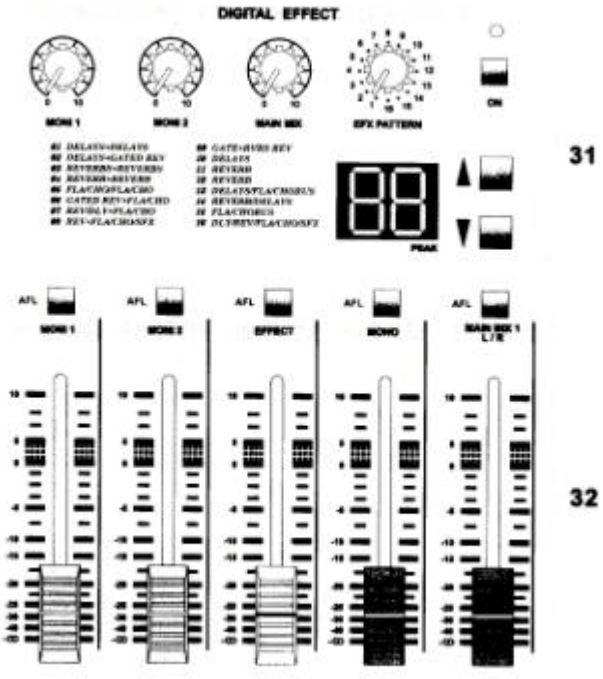
MONI 2

このつまみでモニター2 へのエフェクト・レベルを調節します。

MONI 1

このつまみでモニター1 へのエフェクト・レベルを調節します。

32.OUTPUT FADERS



AFL

AFL（アフター・フェーダー・リスニング）は PFL と似ていますが、プリフェーダーではなく、アフターフェーダーです。

MAIN MIX 1 L/R

この 60mm のフェーダーでメイン・ミックス 1 の出力レベルを調節します。パワーアンプ入力端子（21）が使用されていない状態でパワーアンプのモード・スイッチがメイン L/R モードに設定されている場合に、出力レベルが内蔵パワー・アンプへ送信されます。

MONO

この 60mm のフェーダーで内蔵ステレオ・パワーアンプに送信される MONO ミックス出力レベルを調節します。

EFFECT

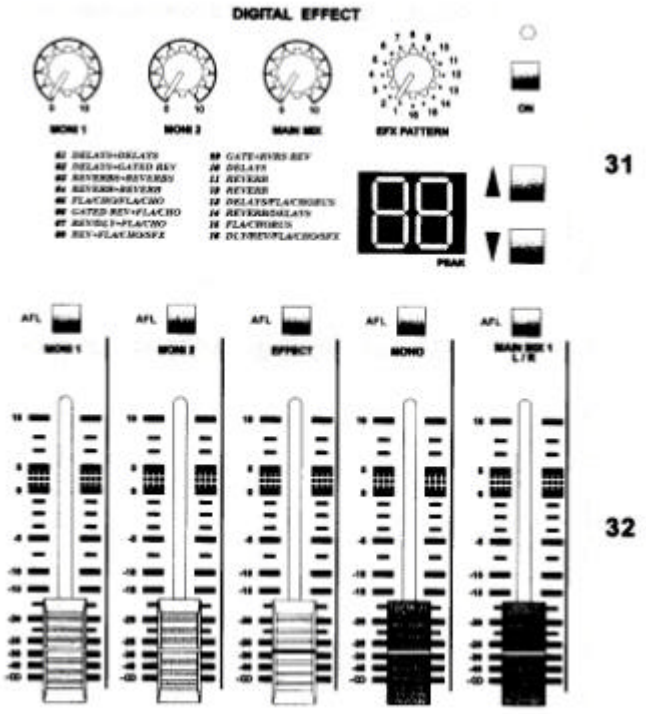
この 60mm のフェーダーでデジタル・エフェクトの出力レベルの調整します。内蔵デジタル・エフェクトのピーク・インジケータが点灯した時はフェーダーを下げてクリッピングを防いでください。

MONI 2

この 60mm のフェーダーを使ってモニター2 への出力レベルを調節します。

MONI 1

この 60mm のフェーダーを使ってモニター1 への出力レベルを調節します。



33.FOOT REST & POWER コードラッパー

4 つのフットレストは本体への傷を防ぎます。パワー・コードを巻く時にも使用可能です。

34.POWER AMPLIFIER モードスイッチ

このスイッチでどの信号を内蔵 2 チャンネルパワー・アンプに送るかを選択します。

MONI1/MONO MODE

MONI1/MONO モードでは、モニター1 とモノラル信号またはパワー入力端子から２チャンネルのパワーアンプへ信号が送られます。

MONO BRIDGE MODE

MONO BRIDGE モードではパワーアンプの２チャンネルは 1 つのチャンネルにブリッジされ MONO または POWER 入力端子 L から 2 チャンネルのパワーアンプへ送信されます。スピーカーL と R の端子にスピーカーを接続しないで下さい。

35.POWER AMPLIFIER 入力レベル・コントロール

この 2 つの VR でアンプの入力感度の調節を行います。+18dBu から-4dBu までの調節となります。

36.SPEAKER 出力端子

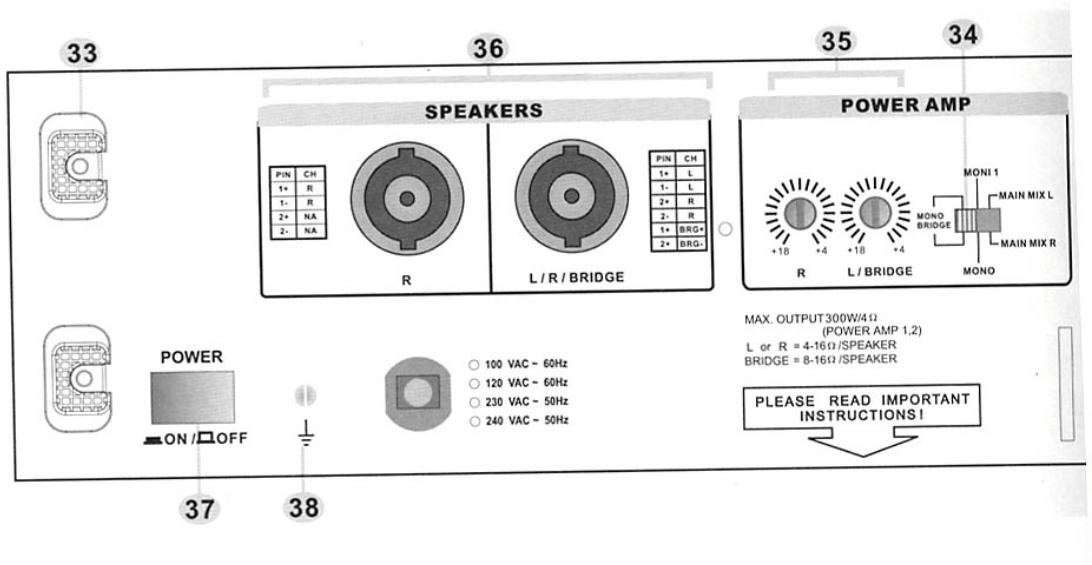
2 つのスピコン端子、L/R/BRIDGE 端子と R 端子があります。2 チャンネルモード（MAIN MIX L/R と MONI 1/MONO モード）の時にスピーカーを L と R 端子に接続してください。ブリッジモード（MONO BRIDGE モード）の際は BRIDGE 端子に接続してください。指定されているインピーダンスより低いスピーカーは接続しないで下さい。

37.POWER 電源スイッチ

本体の電源をオン・オフします。

38.GROUND POINT（アース接続）

必ず本体のコンセントのグランド・ピンを使用しアースを取ってください。

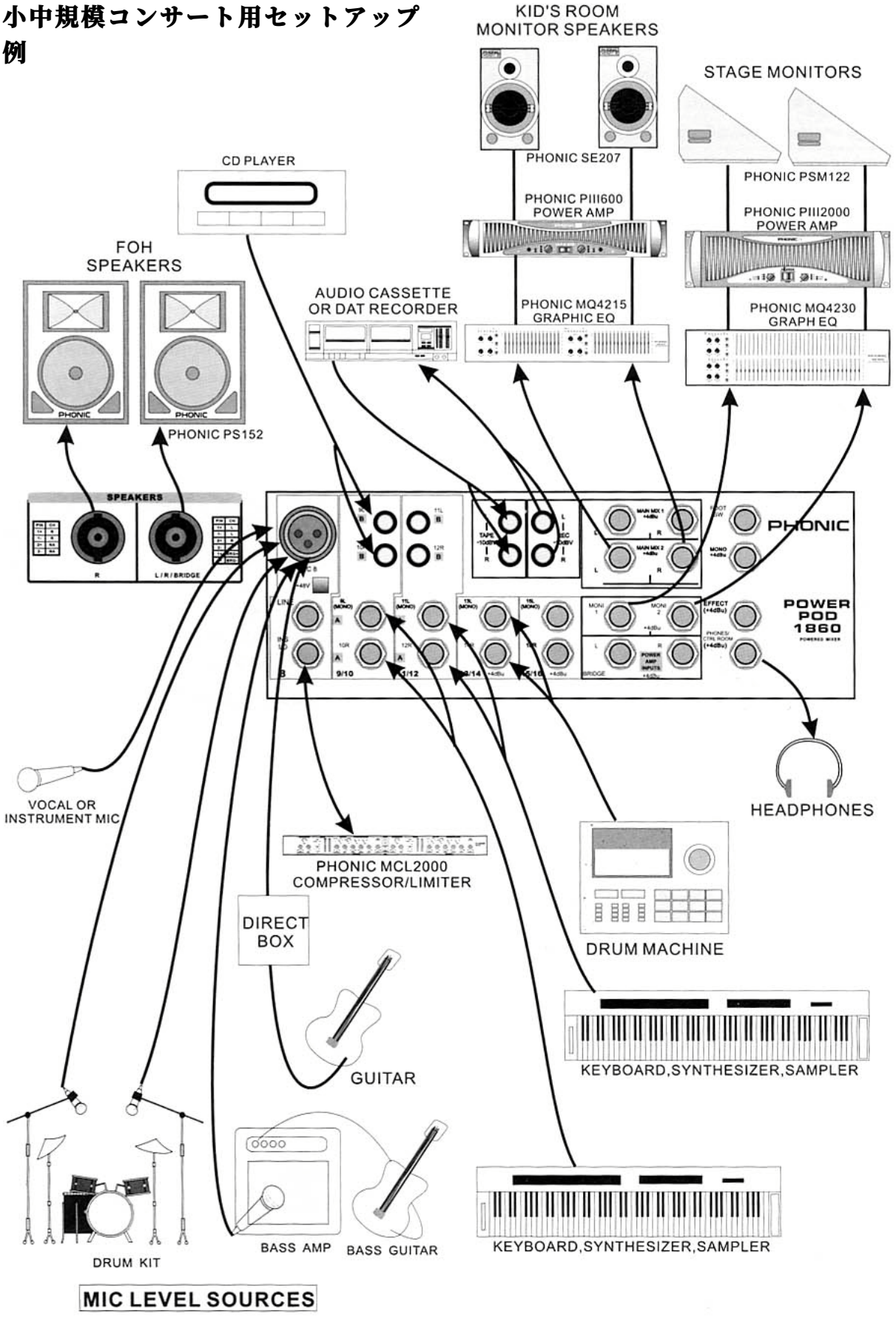


初期設定

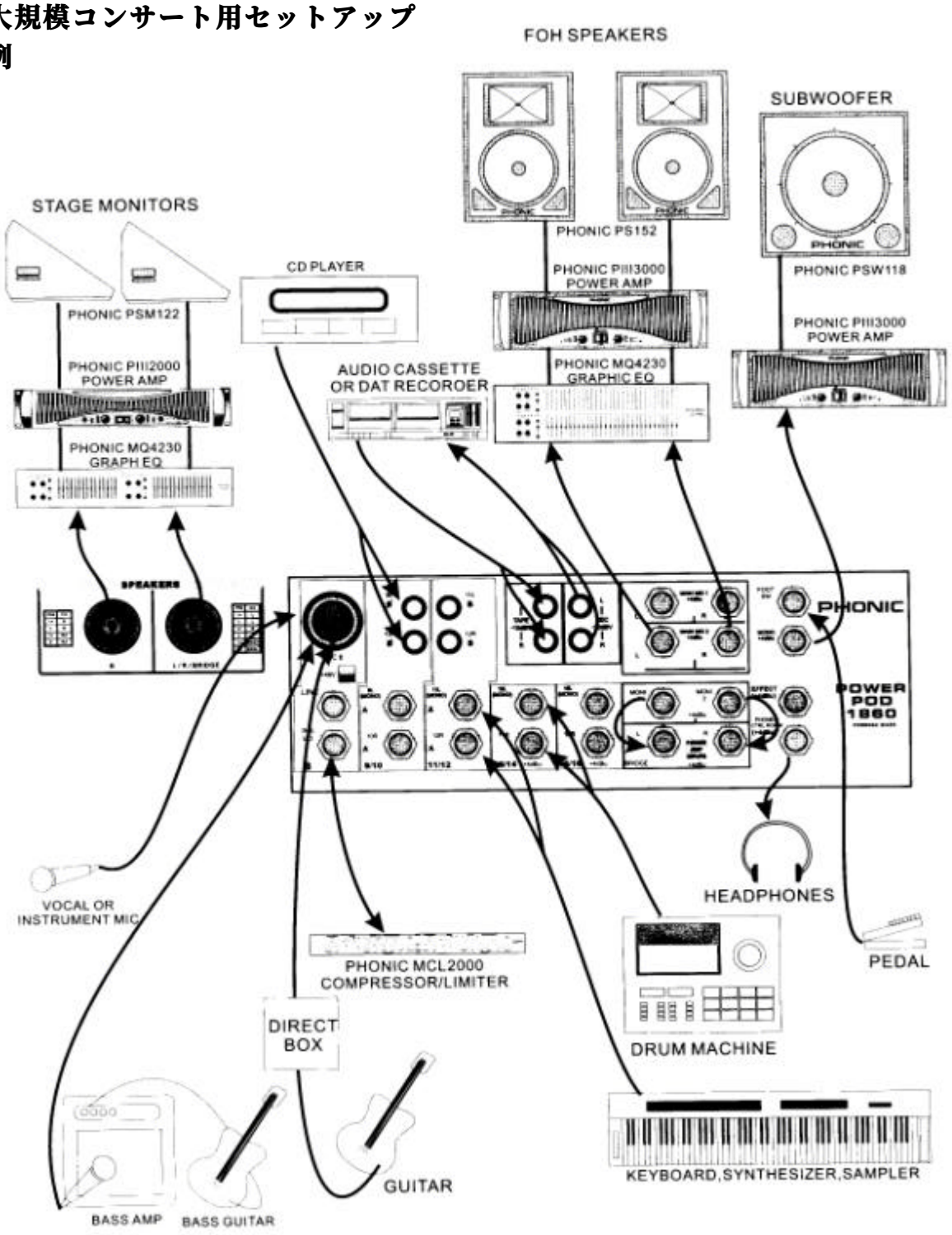
初期設定はとても大事なプロセスですので、必ずこのセクションをお読みください。システム接続が終了後、各チャンネルのセットアップを始めることができます。この際入力ゲインと音源レベル信号をマッチングさせることがとても大事です。これらの設定状態が最終的なミキサー出力に影響を及ぼします。その中でも入力感度の設定、チャンネルフェーダー、そして出力フェーダーの設定が鍵となります。マイクのゲインの設定に関してはバランスよく設定することが大切です。もし入力のゲインが低めに設定されるとフェーダーによる修正でしか適切なレベルを得ることができません。もし逆に入力ゲインを高く設定するとチャンネルフェーダーを下げてレベル調整を補わなければなりません。いずれにしてもフェーダーは微妙な操作で出力レベルを大きく変化させる為フィードバックが起こりやすくなる為、レベル調節が大切です。以下の設定方法を利用してみてください。

- 各チャンネルの全てのフェーダーとゲインコントロールをオフにします。
- ファンタム電源を必要とするマイクを使う際はマイクを接続する前に 48V の電源をオンにして下さい。
- パワーアンプの使用モードを選択して下さい。
- パワーアンプのレベルはおよそ 70%に設定します。
- CTRL RM のレベルとヘッドフォンレベルはおよそ 50%に設定します。
- モニターが必要な場合はヘッドフォン出力端子に接続するか、コントロール・ルーム用のアンプシステムをコントロール・ルーム出力に接続します。
- ミュート・ボタンを解除してください。
- PFL ボタンを押します。
- EQ コントロールは全て真中の位置に設定します。
- PAN と BALANCE のツマミも真中の位置に設定します。
- 使う機材の信号を入力しそのレベルを LED メーターを使ってモニターします。
- 入力ゲインを調整しながらメーターがピーク時においても時折最初の赤い LED が点灯するように設定します。この操作を確実に行なうことによりピークにおいてもヘッドルームを十分に保つことができます。ヘッドフォンを使ってモニターすることもできます。
- +4ｄB のライン入力レベルの機材を使用する際は+4/-10 のスイッチを+4 に設定してください。-10 dB の機材を使う際は+4/-10 スイッチを-10 に設定します。
- マイクを使う際のゲインコントロールは使用するマイクによってその都度設定して下さい。通常は 2 時から 3 時の位置にゲインを設定します。マイクレベル設定を行う際はライブステージ上で実際に歌うように同等のレベルで歌うようにして下さい。
- この設定を全てのチャンネルにおいて繰り返します。赤色の LED が点灯しすぎる場合はマスターフェーダーを使って調節してください。

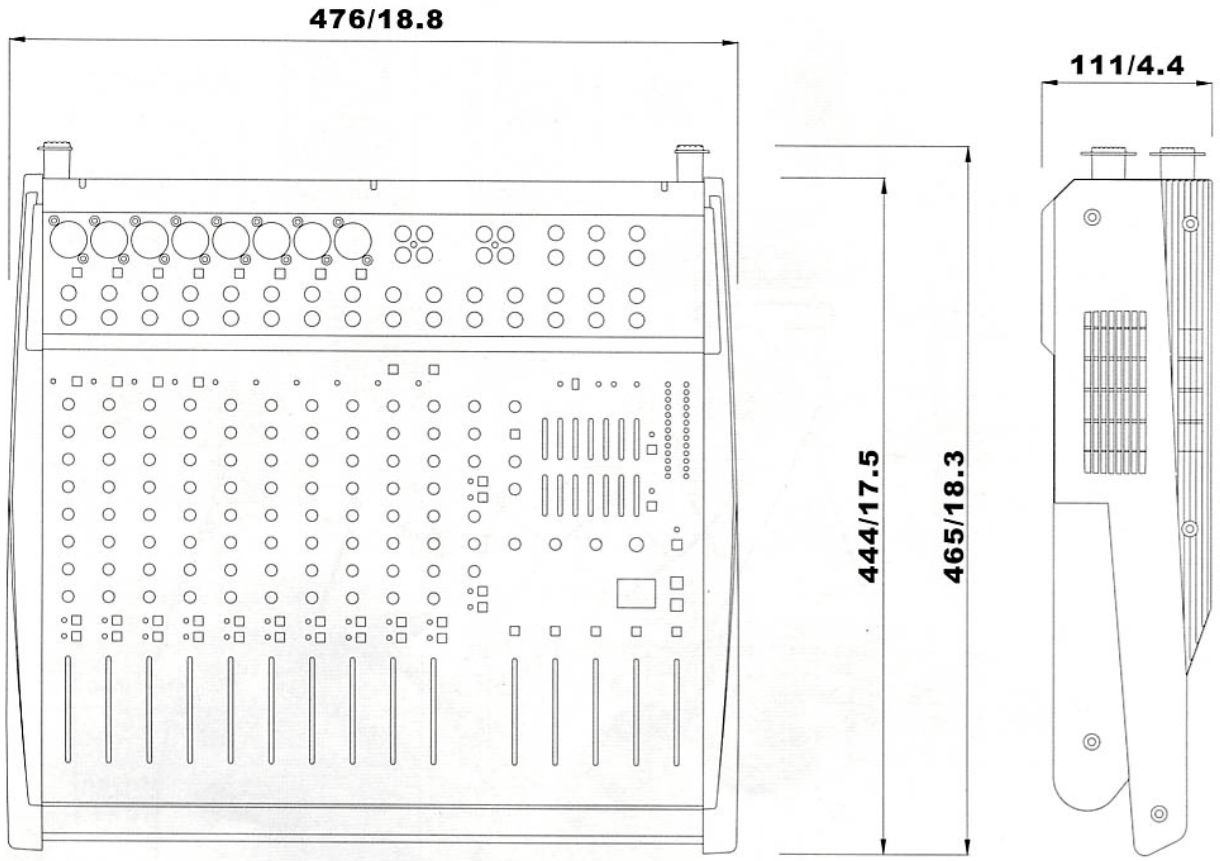
小中規模コンサート用セットアップ例



大規模コンサート用セットアップ例



本体寸法



アペンディクス

デジタルエフェクトモードとパターン

エフェクト１：ディレイ＋ディレイ

1	2 tap 25ms/65ms slap	2 tap 185ms/225ms 50% regen
2	2 tap 55ms/70ms slap	2 tap 200ms/265ms 50% regen
3	2 tap 65ms/85ms slap	2 tap 185ms/235ms 50% regen
4	2 tap 100ms/120ms slap	2 tap 280ms/325ms 50% regen
5	1 tap 25ms 50% regen	1 tap 50ms 40% regen
6	1 tap 45ms 50% regen	1 tap 90ms 35% regen
7	1 tap 75ms 50% regen	1 tap 150ms 35% regen
8	1 tap 100ms 50% regen	1 tap 200ms 35% regen
9	1 tap 125ms 50% regen	1 tap 250ms 35% regen
10	1 tap 165ms 50% regen	1 tap 330ms 35% regen
11	1 tap 250ms 50% regen	1 tap 125ms 50% regen
12	1 tap 350ms 50% regen	1 tap 150ms 50% regen
13	1 tap 450ms 50% regen	1 tap 50ms 50% regen
14	3 tap 175ms flat 0% regen	3 tap 325ms flat 0% regen
15	3 tap 125ms flat 0% regen	3 tap 200ms flat 0% regen
16	3 tap 80ms flat 0% regen	3 tap 120ms flat 0% regen

エフェクト２：ディレイ＋ゲート・リバ

1	2 tap 185ms/200ms 33% regen ddl	50ms bright gate
2	2 tap 165ms/190ms 33% regen ddl	50ms dark gate
3	2 tap 150ms/180ms 33% regen ddl	100ms bright gate
4	2 tap 125ms/150ms 33% regen ddl	100ms dark gate
5	2 tap 185ms/200ms 33% regen ddl	150ms bright gate
6	2 tap 165ms/190ms 33% regen ddl	150ms dark gate
7	2 tap 150ms/180ms 33% regen ddl	200ms bright gate
8	2 tap 125ms/150ms 33% regen ddl	200ms dark gate
9	2 tap 25ms/35ms 0% regen ddl	50ms bright gate
10	2 tap 45ms/90ms 40% regen ddl	50ms dark gate
11	2 tap 45ms/65ms 0% regen ddl	100ms bright gate
12	2 tap 60ms/120ms 40% regen ddl	100ms dark gate
13	2 tap 65ms/75ms 0% regen ddl	150ms bright gate
14	2 tap 75ms/150ms 40% regen ddl	150ms dark gate
15	2 tap 85ms/100ms 0% regen ddl	200ms bright gate
16	2 tap 100ms/200ms 40% regen ddl	200ms dark gate

エフェクト３：リバーブ+リバーブ

1	1.8s dark plate	0.8s bright plate
2	1.8s dark room	1.2s bright room
3	1.8s dark chamber	1.8s bright chamber
4	1.8s dark hall	2.5s bright hall
5	2.5s dark plate	0.5s bright plate
6	2.5s dark room	1.2s bright room
7	2.5s dark chamber	1.8s bright chamber
8	2.5s dark hall	3.5s bright hall
9	3.5s dark plate	0.8s bright plate
10	3.5s dark room	1.2s bright room
11	3.5s dark chamber	1.8s bright chamber
12	3.5s dark hall	2.5s bright hall
13	5s dark plate	1.8s bright room
14	5s dark room	3.5s bright hall
15	10s dark chamber	1.8s bright chamber
16	10s dark hall	3.5s bright hall

エフェクト４：リバーブ＋リバーブ

1	0.5s dark plate	0.5s bright plate
2	0.5s dark room	0.8s bright room
3	0.5s dark chamber	1.2s bright chamber
4	0.5s dark plate	1.8s bright plate
5	0.8s dark room	0.5s bright room
6	0.5s dark chamber	0.8s bright chamber
7	0.5s dark plate	1.2s bright plate
8	0.5s dark room	1.8s bright room
9	1.2s dark chamber	0.8s bright chamber
10	0.8s dark plate	0.8s bright plate
11	0.8s dark room	1.8s bright room
12	0.8s dark chamber	2.5s bright chamber
13	1.2s dark plate	0.8s bright plate
14	1.2s dark room	1.2s bright room
15	1.2s dark chamber	1.8s bright chamber
16	1.2s dark hall	1.2s bright hall

エフェクト５：フランジャー/コーラス＋フランジャー/コーラス

1	Slow wide flanger 50% regen	Slow wide flanger 50% regen
2	Slow wide flanger 75% regen	Slow wide flanger 75% regen
3	Med wide flanger 50% regen	Med wide flanger 50% regen
4	Med wide flanger 75% regen	Med wide flanger 75% regen
5	Tremolo flanger 33% regen	Tremolo flanger 33% regen
6	Tremolo flanger 50% regen	Tremolo flanger 50% regen
7	Slow wide 20ms chorus	Slow wide 20ms chorus
8	Slow wide 10ms chorus	Slow wide 10ms chorus
9	Med wide 20ms chorus	Med wide 20ms chorus
10	Med wide 10ms chorus	Med wide 10ms chorus
11	Tremolo 20ms chorus	Tremolo 20ms chorus
12	Tremolo 10ms chorus	Tremolo 10ms chorus
13	Very slow panner	Very slow panner
14	Medium slow panner	Medium slow panner
15	Medium fast panner	Medium fast panner
16	Ultra fast panner	Ultra fast panner

エフェクト６：ゲート・リバーブ+フラン

1	Medium slow wide chorus	50ms bright gate
2	Medium fast wide chorus	50ms dark gate
3	Medium slow wide flanger	50ms bright gate
4	Medium fast wide flanger	50ms dark gate
5	Slow wide chorus	100ms bright gate
6	Tremolo chorus	100ms dark gate
7	Slow wide flanger	100ms bright gate
8	Fast flanger	100ms dark gate
9	Medium slow wide chorus	150ms bright gate
10	Medium slow wide flanger	150ms dark gate
11	Medium slow wide flanger	150ms bright gate
12	Medium slow wide flanger	150ms dark gate
13	Medium slow wide chorus	200ms bright gate
14	Tremolo chorus	200ms dark gate
15	Medium slow wide chorus	200ms bright gate
16	Fast flanger	200ms dark gate

エフェクト７：リバーブ／ディレイ+フランジャー/コーラス

1	0.5s room bright w/100ms slap ddl	Media wide chorus
2	0.8s room bright w/125ms slap ddl	Media wide flanger
3	1.2s room bright w/175ms 33% regen dll	Media wide chorus
4	1.5s room bright w/200ms50% regen dll	Media wide flanger
5	2.0s hall warm w/50ms double ddl	Slow wide chorus
6	2.0s hall bright w/100ms double ddl	Slow wide flanger
7	2.5s hall warm w/175ms 33% regen ddl	Tremolo chorus
8	3.5s hall bright w/200ms50% regen ddl	Tremolo flanger
9	1.5s chamber bright w/100ms slap ddl	Tremolo chorus
10	2.0s chamber warm w/150ms slap ddl	Tremolo flanger
11	2.5s chamber warm ww/175ms 33% regen ddl	Slow wide chorus
12	5.0s chamber warm ww/225ms50% regen ddl	Slow wide flanger
13	0.5s platebright w/75ms double ddl	Med wide chorus
14	1.0s platebright w/125ms doubleddl	Med wide flanger
15	2.5s platebright w/75ms double ddl	Tremolo chorus
16	3.5s platebright w/125ms doubleddl	Tremolo flanger

エフェクト８：ディレイ

1	1.8s warm room	Slow wide flanger 33% regen
2	1.2s bright room	Medium flanger 33% regen
3	1.8s warm room	Tremolo flanger 25% regen
4	1.8s bright plate	Slow wide chorus
5	1.8s warm chamber	Medium wide chorus
6	2.5s bright hall	Tremolo chorus
7	2.5s bright plate	Slowside flanger w/150ms 20% regen ddl
8	1.8s warm hall	Medium flanger w/125ms 40% regen ddl
9	1.8s bright plate	Tremolo flanger w/100ms 20% regen ddl
10	1.2s warm hall	Slowside flanger w/200ms 33% regen ddl
11	1.2s bright plate	Medium wide flanger w/75ms slap ddl
12	2.5s warm chamber	Chorus w/50ms 33% regen ddl
13	1.8s bright hall	Medwide Cho w/75ms 33% regen ddl
14	1.2s warm room	Medwide Cho w/125ms 25% regen ddl
15	1.2s bright plate	Tremolo chorus w/70ms slap ddl
16	2s bright plate	Slow wide chorus w/125ms slap ddl

エフェクト９：ゲート+リバース・リバーブ

1	50ms flat dark
2	50ms flat bright
3	50ms sloped bright
4	50ms reverse bright
5	100ms flat bright
6	100ms sloped dark
7	100ms sloped bright
8	100ms reverse medium
9	150ms flat bright
10	150ms sloped dark
11	150ms sloped bright
12	150ms reverse medium
13	200ms flat bright
14	200ms sloped dark
15	200ms sloped bright
16	200ms reverse medium

エフェクト 10：ディレイ

1	Left 50ms/ Right 100 ms 50% regen
2	Left 75ms/ Right 150 ms 50% regen
3	Left 120ms/ Right 190 ms 50% regen
4	Left 180ms/ Right 320 ms 50% regen
5	50ms 5 tap sloped multitap L/R/L/R/L
6	75ms 3 tap flat R/L/R
7	100ms 3 tap sloped L/R/L
8	125ms 3 tap sloped R/L/R
9	Left 25ms/ Right 35 ms slap
10	Left 35ms/ Right 50 ms slap
11	Left 65ms/ Right 80 ms slap
12	Left 100ms/ Right 120 ms slap
13	80ms ping pong delay L/R/L 60% regen
14	120ms ping pong delay L/R/L 60% regen
15	160ms ping pong delay L/R/L 60% regen
16	175ms ping pong delay L/R/L 60% regen

エフェクト 11：リバーブ

1	Bright 3.5s large hall
2	Warm 3.5s large hall
3	Bright 5.0s large hall
4	Warm 5.0s large hall
5	Bright 10.0s large hall
6	Warm 10.0s large hall
7	Bright 1.2s chamber
8	Warm 0.8s chamber
9	Bright 1.5s chamber
10	Bright 2.5s chamber
11	Bright 0.5s soft attack plate
12	Bright 0.5s hard attack plate
13	Warm 0.8s hard attack plate
14	Warm 1.5s soft attack plate
15	Warm 2.5s soft attack plate
16	Warm 2.5s hard attack

エフェクト 12：リバーブ

1	Bright 0.5s small room
2	Warm 0.5s small room
3	Bright 0.8s small room
4	Bright 1.2s medium room
5	Warm 1.2s medium room
6	Warm 1.5s medium room
7	Bright 1.5s medium room
8	Dark 1.5s medium room
9	Warm 2.0s large room
10	Bright 2.0s large room
11	Warm 2.5s large room
12	Bright 2.5s large room
13	Dark 2.0s medium hall
14	Bright 2.0s medium hall
15	Dark 3.5s medium hall
16	Warm 3.5s medium hall

エフェクト 13：ディレイ／フランジャー+コーラス

1	Slow wide flanger 33% regen
2	Medium flanger 33% regen
3	Tremolo flanger 25% regen
4	Slow wide chorus
5	Medium wide chorus
6	Tremolo chorus
7	Slow side flanger w/150ms 20% regen ddl
8	Medium flanger w/125ms 40% regen ddl
9	Tremolo flanger w/100ms 20% regen ddl
10	Slow side flanger w/200ms 33% regen ddl
11	Medium wide flanger w/75ms slap ddl
12	Slow side chorus w/50ms 33% regen ddl
13	Medium wide chorus w/75ms 30% regen ddl
14	Medium wide chorus w/125ms 25% regen ddl
15	Tremolo chorus w/70ms slap ddl
16	Tremolo chorus w/200ms 33% regen ddl

エフェクト 14：リバーブ／ディレイ

1	0.5s room bright w/100ms slap ddl
2	0.8s room bright w/125ms slap ddl
3	1.2s room bright w/175ms 33% regen ddl
4	1.5s room bright w/200ms 50% regen ddl
5	2.0s hall warm w/50ms double ddl
6	2.5s hall bright w/100ms double ddl
7	3.5s hall warm w/175ms 33% regen ddl
8	5.0s hall bright w/200ms 50% regen ddl
9	1.5s chamber bright w/100ms slap ddl
10	2.0s chamber warm w/150ms slap ddl
11	2.5s chamber warm w/175ms 33% regen ddl
12	5.0s chamber warm w/225ms 50% regen ddl
13	0.5s plate bright w/75ms double ddl
14	1.0s plate bright w/125ms double ddl
15	2.5s plate bright w/75ms double ddl
16	3.5s plate bright w/125ms double ddl

エフェクト 15：フランジャー/コーラス

1	Slow wide flanger w/0.8s medium bright chamber reverb
2	Medium slow wide flanger w/0.8s medium bright plate reverb
3	Medium wide flanger w/0.8s medium bright plate reverb
4	Tremolo flanger w/0.8s medium bright room reverb
5	Slow side chorus w/0.8s medium bright room reverb
6	Medium slow wide chorus w/1.0s medium bright hall reverb
7	Medium wide chorus w/1.5s medium bright hall reverb
8	Tremolo chorus w/0.8s medium bright plate reverb
9	Slow wide flanger w/2.0s medium warm room reverb
10	Medium slow wide flanger w/1.5s medium warm room reverb
11	Medium wide flanger w/1.0s medium warm room reverb
12	Tremolo flanger w/0.5s small warm room reverb
13	Slow wide chorus w/1.5smedium warm room reverb
14	Medium slow wide chorus w/2.0s medium warm hall reverb
15	Medium wide chorus w/2.0s medium bright hall reverb
16	Tremolo chorus w/1.0s medium warm room reverb

エフェクト 16：ディレイ／リバーブ／フランジャー、コーラス／スペシャルエフェクト

1	0.8s brightroom, I 175ms/R200ms 40% regen ddl, wide chorus
2	1.5s warmroom, I 45ms/R55ms slapp ddl, med wide chorus
3	2.5s warmroom, I 80ms/R120ms 30%regen ddl, tremolo chorus
4	3.0s Sizzleplate, I 45ms/R55ms slap ddl, tremolo chorus
5	0.5s brightplate, I 200ms/R175ms 40% regen ddl, med wide flanger
6	1.5s warmroom, I 45ms/R55ms slap ddl, med wide flanger
7	2.5s warmroom, I 80ms/R120ms 30regen ddl, slow flanger
8	3.0s Sizzleplate, I 45ms/R55ms slap ddl,tremolo flanger
9	Slow panner
10	Medium panner
11	fast Panner
12	1.5s bright hall reverb w/ slow panner
13	1.5s bright hall reverb w/ medium panner
14	1.5s bright hall reverb w/ fast panner
15	2.5s bright hall reverb+200ms ddl+medium panner
16	Invalid